

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-319319

(43)公開日 平成11年(1999)11月24日

(51)Int.Cl.⁶
A 6 3 F 9/22
G 0 6 F 13/00
H 0 4 L 12/54
12/58

識別記号

3 5 5

F I

A 6 3 F 9/22

G 0 6 F 13/00

H 0 4 L 11/20

G

3 5 5

1 0 1 B

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 10 頁)

(21)出願番号 特願平10-139982

(22)出願日 平成10年(1998) 5 月21日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 新潟 哲生

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会

社セガ・エンタープライゼス内

(72)発明者 神津 晃

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会

社セガ・エンタープライゼス内

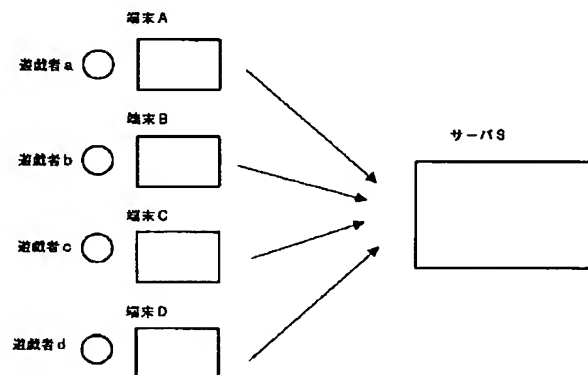
(74)代理人 弁理士 林 恒徳 (外1名)

(54)【発明の名称】 ネットワークゲームシステム

(57)【要約】

【課題】対戦相手の得点などの状況データをホストコンピュータにアクセスすることなく入手することができるネットワークゲームシステムを提供する。

【解決手段】複数の端末がサーバに接続されたネットワーク上で、複数の端末でコンピュータゲームを対戦できるネットワークゲームシステムにおいて、複数の各端末は、それぞれで実行されているコンピュータゲームの状況データをサーバに供給し、サーバは、状況データに基づいて、複数の端末全体に関する統合データ生成し、統合データを複数の各端末それぞれに供給することを特徴とするネットワークゲームシステムが提供される。これにより、遊戯者は、対戦相手の得点などのネットワークを介して実施されているゲーム全体にかかわるデータである統合データ（例えば、対戦相手の得点、又は順位など）をホストコンピュータにアクセスすることなくリアルタイムで入手することができ、ネットワークゲームにおける対戦しているという臨場感が増し、ゲーム性が向上する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の端末がサーバに接続されたネットワーク上で、該複数の端末間でコンピュータゲームの対戦が行われるネットワークゲームシステムにおいて、該複数の各端末は、それぞれで実行されているコンピュータゲームの状況データを該サーバに供給し、該サーバは、該状況データに基づいて、該複数の端末全体に関する統合データを生成し、コンピュータゲームが実行されている該複数の各端末にそれぞれ供給することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項2】複数の端末がサーバに接続されたネットワーク上で、該複数の端末間でコンピュータゲームの対戦が行われるネットワークゲームシステムにおいて、該複数の各端末は、それぞれで実行されているコンピュータゲームの状況データを該サーバに供給し、該サーバは、該複数の端末それぞれに、該各端末以外の他の端末の状況データを供給し、該複数の各端末は、該各端末の状況データ及び該他の端末の状況データに基づいて、前記複数の端末全体に関する統合データ生成することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項3】請求項1又は2において、前記統合データは、前記複数の端末で文字表示又は音声として出力されることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項4】請求項1又は2において、前記状況データは、コンピュータゲームの進行度合い、得点又は成績であることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項5】請求項1又は2において、前記統合データは、コンピュータゲームを実行している前記複数の端末の順位であることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項6】複数の端末及びサーバが互いに接続されるネットワーク上で、該複数の端末のうちの一の端末と対戦相手の端末とが直接接続されてコンピュータゲームの対戦が行われるネットワークゲームシステムにおいて、該サーバは、対戦可能の端末のエリア情報を含む対戦相手情報を該一の端末に供給することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項7】請求項6において、前記エリア情報は、端末の市外局番であることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項8】請求項6又は7において、前記一の端末は表示手段を有し、前記対戦相手情報を該表示手段の画面に表示することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項9】請求項6乃至8において、前記対戦相手情報に基づいて対戦相手が選択されると、前記一の端末は、前記サーバとの接続を自動的に切断

し、さらに、対戦相手の端末と自動的に接続することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項10】複数の端末及びサーバが互いに接続されるネットワーク上で、該複数の端末のうちの一の端末と対戦相手の端末とを直接接続させてコンピュータゲームを対戦できるネットワークゲームシステムにおける対戦相手選択方法において、対戦可能の端末のエリア情報を含む対戦相手情報を、該サーバから該複数の各端末に供給するステップを備えることを特徴とするネットワークゲームシステムにおける対戦相手選択方法。

【請求項11】請求項10において、前記エリア情報は、端末の市外局番であることを特徴とするネットワークゲームシステムにおける対戦相手選択方法。

【請求項12】請求項10又は11において、さらに、前記複数の各端末のモニタ画面に前記対戦相手情報を表示するステップを備えることを特徴とするネットワークゲームシステムにおける対戦相手選択方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、複数のコンピュータゲーム装置（端末）がホストコンピュータ（サーバ）に接続されたネットワーク上で、複数の端末がコンピュータゲームを対戦するネットワークゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】複数の遊戯者が、電話回線やインターネットなどの通信回線を利用して、ネットワーク上でコンピュータゲームの対戦を行うネットワークゲームが、近年の通信網の発達により普及している。対戦を行う遊戯者のコンピュータゲーム装置は、通信回線を介して所定のホストコンピュータに接続される。そして、コンピュータゲーム装置同士は、ホストコンピュータを介して操作データの通信を行い、コンピュータゲームを実行する。

【0003】対戦されるゲームが、例えば、囲碁や将棋、又はサッカーや野球などの一対一の対戦型ゲームである場合、一方のコンピュータゲーム装置の操作により生成される操作データは、他方のコンピュータゲーム装置に送信される。そして、各コンピュータゲーム装置は、自己が生成する操作データと他方のコンピュータゲーム装置から送信される操作データそれぞれに基づいて、所定のコンピュータゲームプログラムを実行し、コンピュータゲームが進行する。

【0004】一方、例えば、ロールプレイングゲームやゴルフゲームなどの各遊戯者が個々にゲームを行い、その得点や成績の優劣で競い合うコンピュータゲームの場合、ゲーム進行中に、各遊戯者によるコンピュータゲーム装置の操作により生成される操作データを、その都度

他の遊戯者に通知する必要はない。

【0005】そして、従来、このようなゲームをネットワークを介して行う場合は、個々の端末操作によって進行するコンピュータゲームの状況（得点、成績、進行状況など）が状況データとして、ホストコンピュータにのみ通知される。そして、各遊戯者は、ホストコンピュータにアクセスして、他の遊戯者のゲームの得点や成績、進行状況などのデータを入手しなければならない。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、ゲーム進行中に、遊戯者が、他の遊戯者の得点などを入手するために、ホストコンピュータにアクセスすると、その間、自己のゲーム進行が中断し、好ましくない。

【0007】また、ゲーム進行中に、遊戯者がホストコンピュータにアクセスして対戦相手の得点などのデータを入手しただけでは、対戦相手の遊戯者が多数の場合、対戦している遊戯者全体における自己の順位、優劣又はゲームの進行状況の把握が困難な場合がある。

【0008】さらに、他の遊戯者と対戦しているにもかかわらず、各遊戯者は個々にゲームを行っているので、ゲーム中、他の遊戯者と対戦しているという意識が起きにくく、臨場感に欠ける。

【0009】そこで、本発明の目的は、対戦相手の得点などの状況データをホストコンピュータにアクセスすることなく入手することができるネットワークゲームシステムを提供することである。

【0010】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するための本発明のネットワークゲームシステムは、複数の端末がサーバに接続されたネットワーク上で、複数の端末間でコンピュータゲームの対戦が行われるネットワークゲームシステムにおいて、複数の各端末は、それぞれで実行されているコンピュータゲームの状況データをサーバに供給し、サーバは、状況データに基づいて、複数の端末全体に関する統合データ生成し、統合データを複数の各端末それぞれに供給することを特徴とする。

【0011】また、上記目的を達成するための本発明の別のネットワークゲームシステムは、複数の端末がサーバに接続されたネットワーク上で、複数の端末間でコンピュータゲームの対戦が行われるネットワークゲームシステムにおいて、複数の各端末は、それぞれで実行されているコンピュータゲームの状況データをサーバに供給し、サーバは、複数の端末それぞれに、各端末以外の他の端末の状況データを供給し、複数の各端末は、各端末の状況データ及び他の端末の状況データに基づいて、複数の端末全体に関する統合データ生成することを特徴とする。

【0012】これにより、遊戯者は、対戦相手の得点などのネットワークを介して実施されているゲーム全体にかかわるデータである統合データ（例えば、対戦相手の

得点、又は順位など）をホストコンピュータにアクセスすることなくリアルタイムで入手することができ、ネットワークゲームにおける対戦しているという臨場感が増し、ゲーム性が向上する。

【0013】そして、この統合データは、例えば、複数の端末に文字表示又は音声として出力される。また、状況データは、例えば、コンピュータゲームの進行度合い、得点又は成績であって、統合データは、例えば、コンピュータゲームを実行している複数の端末の順位である。

【0014】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について説明する。しかしながら、本発明の技術的範囲がこの実施の形態に限定されるものではない。

【0015】図1は、本発明の実施の形態におけるネットワークゲームシステムの構成例である。図1において、4台のコンピュータゲーム装置である端末A、B、C及びDが、ホストコンピュータであるサーバSに電話回線などの通信回線により接続されている。さらに、各端末同士を、電話回線により直接接続することも可能である。

【0016】また、端末A、B、C及びDは、以下に述べるようなコンピュータゲームを実行するためのゲームプログラム及びサーバSとの通信を制御する通信プログラムを有し、これらのプログラムは各端末に設けられた演算部（CPU）によって実行される。また、サーバSは、以下に述べるように、各端末から送られる各種データを処理する処理プログラム及び各端末との通信を制御する通信プログラムとを有し、これらのプログラムは、サーバSに設けられた演算部（CPU）によって実行される。このように、ネットワークゲームシステムを構成する端末A、B、C及びD及びサーバSは、ソフトウェア処理によって制御される。

【0017】このようなネットワークゲームシステムにおいて、本発明の実施の形態では、4人の遊戯者a、b、c及びdが、それぞれの端末A、B、C及びDを操作して、ゴルフゲームを実施する場合について説明する。

【0018】一般に、ゴルフは、複数のプレーヤが一打一打順番に打ちながら所定数のホールを回るスポーツである。また、コンピュータゲームにおけるゴルフゲームでは、端末のモニタ画面に複数のプレーヤが表示され、遊戯者は、順番に、自分のプレーヤを操作してゴルフゲームを行う。このような場合、ある遊戯者がプレーヤを操作している間は、他の遊戯者は、自分のプレーヤを操作することができず、自分のプレーヤを操作する順番が来るまで待つ必要がある。

【0019】従って、このようなゴルフゲームをネットワークを介して実施する場合、自分が操作していない間も、各端末はサーバに接続されているので、電話料金及

びサーバへの接続料金が課金され、コスト面からも好ましくない。

【0020】従って、本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムでゴルフゲームが行われる場合、遊戯者によって操作されるプレーヤだけが、各端末のモニタ画面に表示される。そして、ネットワークを介してつながっている各遊戯者は、自分のプレーヤをそれぞれ同時に操作して、ゴルフゲームを実行する。そして、各遊戯者が実行しているゴルフゲームのスコア（得点）、成績、進行状況などの状況データが、例えば、プレーヤの操作毎及び各ホール終了毎に、各端末からサーバSに送信される。

【0021】サーバSは、各端末から送信された各端末におけるゴルフゲームの状況データを集計する。さらに、サーバSは、集計された状況データを分析し、例えばゴルフゲームを実施している遊戯者の順位や、あるホール終了時における全遊戯者のスコアなど、ネットワークを介して対戦している端末全体に関するデータ（以下、統合データと称する）を生成する。

【0022】さらに、サーバSは、各端末に対して、生成した統合データを各端末に送信する。そして、各端末は、サーバSからの上記各統合データを受信すると、そのデータをメッセージとして文字表示又は音声によって出力する。

【0023】従って、各端末を操作している各遊戯者は、ネットワークを介して対戦している他の遊戯者のスコア、成績又は進行状況を、所定のタイミング（例えば、全遊戯者があるホールを終了したとき）で随時知ることができる。これにより、各遊戯者は、ゲーム進行中に、サーバSにアクセスすることなく、他の遊戯者のスコア、成績、ゲーム進行状況、さらには、対戦している遊戯者間における自己の順位などを自動的に知ることができ、臨場感のある対戦ゲームを実施することができる。

【0024】本発明の実施の形態をさらに具体的に説明する。

【0025】図2は、メッセージがモニタ画面上に文字として出力された場合の例を示す図である。例えば、端末A、B、C及びDをそれぞれ操作する遊戯者a、b、c及びdの成績が、第1ホールを終了した時点で、それぞれ、

- a バーディ（-1）
- b パー（0）
- c ボギー（+1）
- d ダブルボギー（+2）

であるとする。即ち、順位は、1位—遊戯者a、2位—遊戯者b、3位—遊戯者c、4位—遊戯者dである。

【0026】サーバSには、各遊戯者が第1ホールを終了した時点で、上記成績が各端末から送信される。そして、全遊戯者の第1ホールの成績がサーバSに送信され

ると、サーバSは、その成績を集計、分析して、次のようなメッセージとして統合データを各端末に送信する。まず、図2（a）は、各端末にそれぞれ異なるメッセージを送信する場合の例である。

【0027】図2（a）において、1位の遊戯者aの端末Aには、「第1ホールを終了して、-1でトップです。この調子でがんばりましょう。」というメッセージが表示される。また、2位の遊戯者bの端末Bには、「第1ホールを終了して、イーブンで2位です。まずまずのスタートです。」というメッセージが表示される。また、3位の遊戯者cの端末Cには、「第1ホールを終了して、+1で3位です。リラックスしていきましょう。」というメッセージが表示される。さらに、4位の遊戯者dの端末Dには、「第1ホールを終了して、+2で最下位です。苦しいスタートとなりました。」というメッセージが表示される。

【0028】また、図2（b）は、各端末に同じメッセージが送信される場合の例である。図2（b）において、各端末には、それぞれ「第1ホールを終えて、aさんが-1でトップ、そのあと、bさん、cさん、さらに、dさんが続いています。」というメッセージが表示される。

【0029】このように、サーバSが、各端末に、各遊戯者の順位やゲームの進行状況をメッセージとして通知することにより、各遊戯者は、自分のプレーヤだけが表示されている自己の端末でゴルフゲームを実施する場合であっても、他の遊戯者の成績やゲームの進行状況を随時把握することが可能となる。また、ゴルフゲームが進行している途中でであっても、あるホールのプレーが終了する毎に、自己の順位、他の遊戯者の状況などを把握できるので、遊戯者は、他の遊戯者のプレーヤが画面表示されなくとも、対戦感覚を持つことができ、臨場感あるゲームを楽しむことができる。

【0030】図3は、本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムにおけるゲーム処理フローチャートである。ステップS1において、各端末での状況データがサーバSに送信され、サーバSが、状況データを入手する。

【0031】ステップS2において、サーバSは、状況データを集計、分析する。具体的には、例えば上述のゴルフゲームの場合、状況データから得られる各遊戯者の成績に基づいて、各遊戯者の順位や各遊戯者の進行状況などのゲーム全体に関する統合データを演算により求める。

【0032】ステップS3において、サーバSは、ステップS2で求められた統合データを上記図2に示したようなメッセージ（文字データ又は音声データ）に処理する。そして、ステップS4において、サーバSはそれを各端末に送信する。

【0033】ステップS5において、各端末は、図2に

示されるように、受信したメッセージを文字表示又は音声によって出力する。

【0034】なお、サーバSは、他の端末の状況データをそのまま各端末に送信してもよい。そして、各端末が、他の端末と自己の端末の状況データを集計・分析して、統合データを生成する機能を有し、それによって生成された統合データが、文字表示又は音声出力されてもよい。

【0035】また、本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムで実施されるゲームは、ゴルフゲームのような対戦型でないコンピュータゲームに限定されるものではない。例えば、総当たり方式のサッカーゲーム大会が、本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムを利用して開催される場合が想定される。さらに詳しくは、複数の組の遊戯者によって、ネットワーク上でサッカーゲームが同時に行われる。このとき、各サッカーゲームの試合の得点状況などの途中経過が、所定時間毎に各端末からサーバSに通知される。そして、サーバSは、自己行っている試合以外の他の試合の途中経過を各端末に通知する。従って、ネットワーク上でサッカーゲームを行っている遊戯者は、自己の試合を対戦しながら、随時他の試合の経過を知ることができる。

【0036】他の試合の途中経過を知ることとは、例えば、サッカーゲーム大会での順位決定方式が、勝敗が同じ場合は、ゴール数の多い方がより高い順位になる方式を取り入れているような場合に特に効果的である。即ち、他の試合の途中経過を知ることによって、遊戯者が対戦している試合の勝敗以外に、大会でより高い順位を得るために必要なゴール数などを試合を行いながら把握することができるので、より現実的且つ臨場感のあるネットワークゲームを行うことができる。

【0037】このように、本発明の実施の形態では、端末は、ゲームの進行状況及び得点や成績などの状況データが、各端末からサーバSに通知され、サーバSは、その状況データ又は状況データに基づいて生成された統合データをネットワークゲームに参加している遊戯者の端末に対して随時配信する。従って、遊戯者は、対戦相手の得点などのネットワークを介して実施されているゲーム全体にかかわるデータをホストコンピュータにアクセスすることなく入手することができ、ネットワークゲームにおけるゲーム性が向上する。

【0038】また、上記の実施の形態におけるネットワークゲームシステムでは、遊戯者がコンピュータゲームを行っている間、各端末はサーバSと接続されている。しかしながら、各端末は、常時サーバSと接続されていなくともよい。即ち、あらかじめ、遊戯者がサーバSに対して、ネットワークゲームへの参加を登録することにより、端末とサーバSが随時自動的に接続されるようにしてもよい。例えば、上記ゴルフゲームにおいて、端末で実行されるゴルフゲームの各ホールが終了すると

に、端末は、自動的にサーバSに接続して、スコアなどの状況データをサーバSに送信する。一方、サーバSは、各端末からの状況データを集計し、統合データを生成するごとに、サーバS側は、各端末に自動的に接続して、統合データを送信する。

【0039】これにより、上述同様に、遊戯者は、他の遊戯者のゲーム進行状況を知ることができるとともに、必要なときのみ端末とサーバが接続されるので、電話料金を抑えることができる。

【0040】また、上記のネットワークゲームシステムでは、各端末は、通信回線を通じてそれぞれサーバSと接続される。従って、各端末同士は、サーバSを介して接続される。一方、1組の遊戯者によって、上述したサッカーゲームのように1対1対戦型のコンピュータゲームが個々に行われる場合、端末同士は、サーバSを介して接続される必要はなく、直接電話回線によって接続されてもよい。

【0041】図4は、端末同士を直接接続してネットワークゲームを対戦する場合の対戦手順を示す図である。

【0042】図4(a)において、遊戯者aが、端末Aを操作して、サーバSに対して対戦要求を行う。遊戯者aから対戦要求がなされると、サーバSは、遊戯者aの名前及び電話番号を対戦相手情報として登録する。なお、端末B、C及びDをそれぞれ操作する遊戯者b、c及びdは、既に対戦要求を行っており、遊戯者b、c及びdの名前及び電話番号は、対戦相手情報として登録されているものとする。さらに、図4(b)において、サーバSは、既に登録されている対戦相手情報(遊戯者b、c及びd)の中から任意の対戦相手(例えば、遊戯者b)を選択して、その対戦相手の名前及び電話番号を対戦要求を行った遊戯者aに通知する。

【0043】図4(c)において、対戦相手情報を得た遊戯者aは、端末AのサーバSとの接続を切断する。そして、遊戯者aは、端末Aを電話回線を介して対戦相手(遊戯者b)の端末Bと直接接続し、遊戯者bとネットワーク上で対戦ゲームを行う。ゲームが終了すると、遊戯者aは、遊戯者bとの接続を切断する。

【0044】そして、図4(d)において、遊戯者a又は遊戯者bが次にサーバSに対してアクセスするとき、前回のゲーム結果をサーバSに通知する。ゲーム結果は、サーバSに記録される。

【0045】端末同士を電話回線により直接接続する利点は、以下の通りである。第一に、例えば、サッカーゲームのように、一方の遊戯者による端末操作に対して、他方の遊戯者も素早い端末操作で反応する必要があるコンピュータゲームがネットワークを介して行われる場合、一方の端末操作により発生する操作データをできるだけ速く他方の端末に送信することが必要である。

【0046】このとき、端末同士をサーバSを介して接続するよりも、直接接続する方が、端末間の操作データ

の伝送距離を短くすることができる。また、サーバSの処理によるタイムロスも発生しない。従って、端末同士を直接接続することにより、操作データの伝送遅延をより小さくすることができ、ほとんどタイムラグのないネットワークゲームが実現される。

【0047】第二の利点は、端末同士を直接電話回線で接続することにより、電話をかけた一方の遊戯者のみに電話料金が課金され、他方の遊戯者は、課金されずにネットワークゲームを行うことができることである。端末同士がサーバSを介して接続される場合は、通常、遊戯者側からサーバに対してアクセスするため、両方の遊戯者に課金されてしまう。端末同士がサーバSを介さずに直接接続されることにより、両方の遊戯者に課金されることを回避することができる。

【0048】このとき、端末同士が直接接続される場合であっても、上述のように、一方の遊戯者は、電話料金が課金されるので、できるだけ近距離の遊戯者と接続され、一方の遊戯者に課金される電話料金を安くすることが望まれる。

【0049】そこで、本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムでは、遊戯者がサーバSに対戦要求を行うとき、サーバSは、名前と少なくとも市外局番などのエリア情報を含む対戦相手情報を通知する。そして、この対戦相手情報は、端末のモニタ画面に表示される。従って、遊戯者は、モニタ画面に表示された対戦相手情報のうちのエリア情報を見て、近距離の対戦相手を選択することができるようになる。

【0050】図5は、本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムにおける対戦相手選択処理フローチャートである。

【0051】ステップS10において、遊戯者は、端末を操作してサーバSに対戦要求を行う。図6は、遊戯者が対戦要求を行うときに、端末のモニタ画面に表示される画像の例である。図6において、遊戯者は、端末のキーボードなどを操作して、遊戯者自身の名前(Enter Your Name)及び電話番号(Enter Your Phone Number)を入力し、OKボタンをクリックすることによって対戦要求情報が端末からサーバSに送られる。このとき、本発明の実施の形態においては、図示されるように、電話番号の入力は、市外局番(Area Code)とそれ以降の番号が分けて入力される。これにより、サーバSは、電話番号のうちの市外局番の部分認識することができる。

【0052】ステップS11において、サーバSは、対戦要求情報に基づいて、対戦要求を行った遊戯者の名前及び電話番号を対戦相手情報として登録する。そして、ステップS12において、サーバSは、少なくとも対戦相手の名前とその市外局番を含む対戦相手情報を通知する。ステップS13において、対戦相手情報は、端末のモニタ画面に表示される。図7は、対戦相手情報が表示された端末のモニタ画面の例である。図示されるよう

に、対戦相手情報として、名前(Name)と市外局番(Area Code)が表示される。

【0053】なお、電話番号全体を表示せず、市外局番のみを表示するのは、対戦相手のプライバシーを保護し、セキュリティを確保するためである。

【0054】このように、名前に加えて、市外局番が表示されることにより、遊戯者は、電話料金が安い近距離の対戦相手を選択することが可能となる。

【0055】ステップS14において、遊戯者は、対戦相手情報が表示されたモニタ画面を見て、対戦相手を選択する(図7の画面上のCHALLENGE ボタンをクリックする)。これにより、端末からサーバに、対戦相手が選択された旨及び選択された対戦相手の電話番号情報がサーバSに通知される。そして、ステップS15において、遊戯者は、サーバSと接続している自己の端末を切断し、ステップS16において、遊戯者は自己の端末を操作して対戦相手に電話をかけることによって、自己の端末を選択した対戦相手の端末と接続する。

【0056】また、ステップS15及びステップS16の処理は、遊戯者によらず、端末が自動的に行ってもよい。即ち、端末がサーバSから対戦相手の電話番号情報を受信すると、端末は、自動的に、サーバSとの接続を切断し、対戦相手に電話をかけて、対戦相手の端末と接続する。

【0057】このように、本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムでは、サーバを介さずに、端末同士で直接ネットワークゲームを対戦する場合、遊戯者は、対戦相手の市外局番情報を入手できるので、できるだけ近距離の対戦相手を選択することができる。従って、遊戯者は、あまり電話料金を気にすることなく、ネットワークゲームを対戦することができる。

【0058】なお、エリア情報は、市外局番に限定されず、地名、地域名、地方名などであってもよい。

【0059】

【発明の効果】以上説明したとおり、本発明によれば、端末から、ゲームの進行状況及び得点や成績などの状況データがサーバに通知され、サーバは、その状況データ又は状況データに基づいて生成された統合データをネットワークゲームに参加している遊戯者の端末に対して随時配信する。従って、遊戯者は、対戦相手の得点などのネットワークを介して実施されているゲーム全体にかかわるデータをホストコンピュータにアクセスすることなくリアルタイムで入手することができ、ネットワークゲームにおけるゲーム性が向上する。

【0060】また、本発明のネットワークゲームシステムにおいて、サーバを介さずに、端末同士が直接接続されて、コンピュータゲームの対戦が行われる場合、対戦を行う遊戯者は、対戦相手の市外局番情報を入手できるので、できるだけ近距離の対戦相手を選択することができる。従って、遊戯者は、最も安い電話料金で、ネット

ワークゲームを楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態におけるネットワークゲームシステムの構成例である。

【図2】モニタ画面上に文字として表示されたメッセージの例を示す図である。

【図3】本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムにおけるゲーム処理フローチャートである。

【図4】端末同士を直接接続してネットワークゲームを対戦する場合の対戦手順を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態のネットワークゲームシステムにおける対戦相手選択処理フローチャートである。

【図6】対戦要求を行うときに、端末のモニタに表示される画面の例である。

【図7】対戦相手情報が表示された端末のモニタ画面の例である。

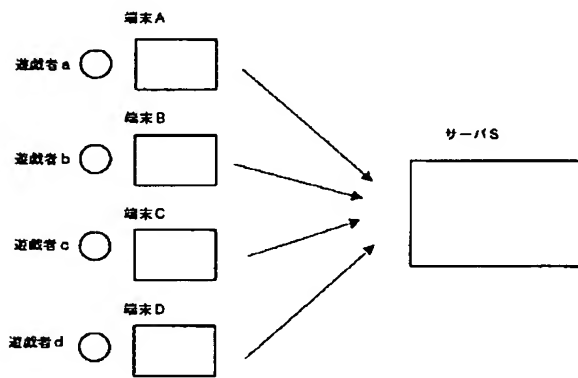
【符号の説明】

S サーバ

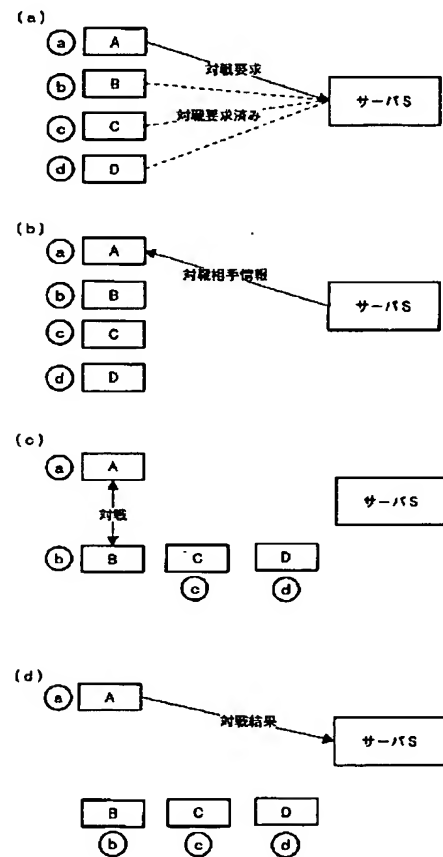
A、B、C、D 端末

a、b、c、d 遊戯者

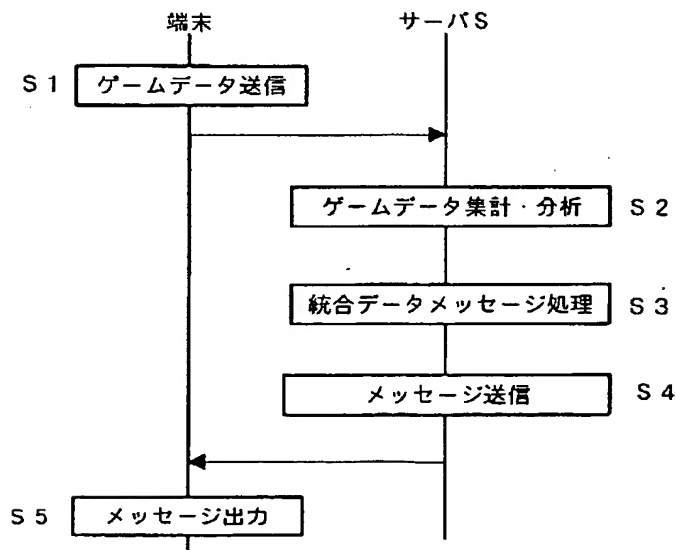
【図1】



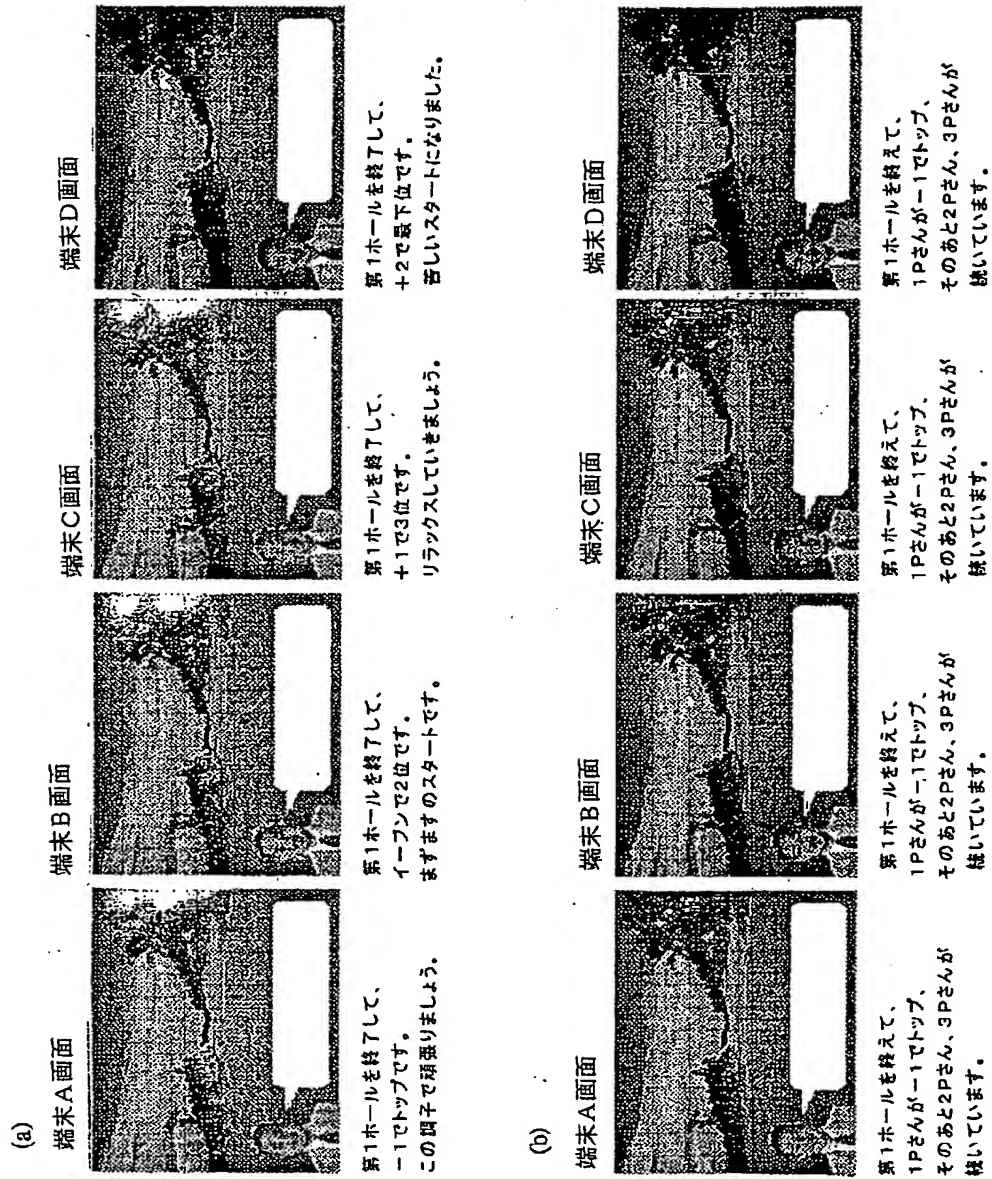
【図4】



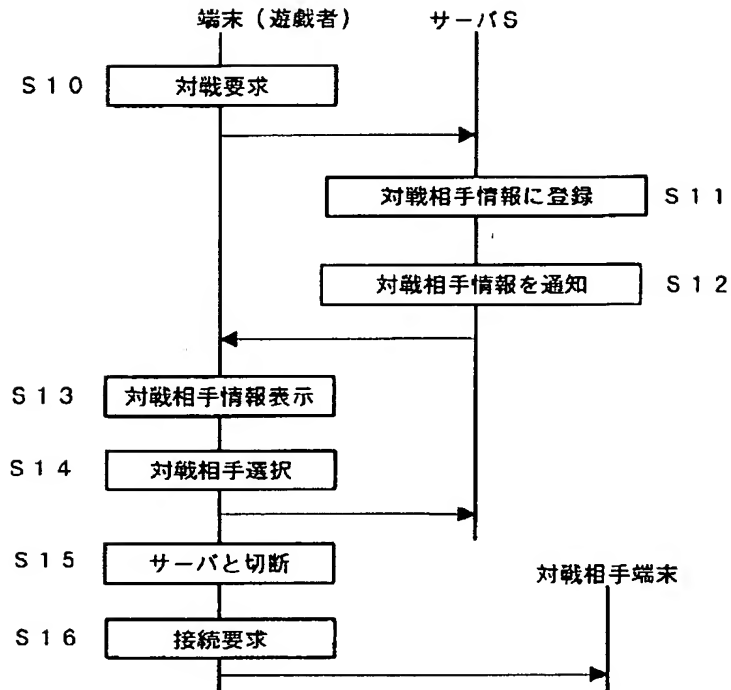
【図3】



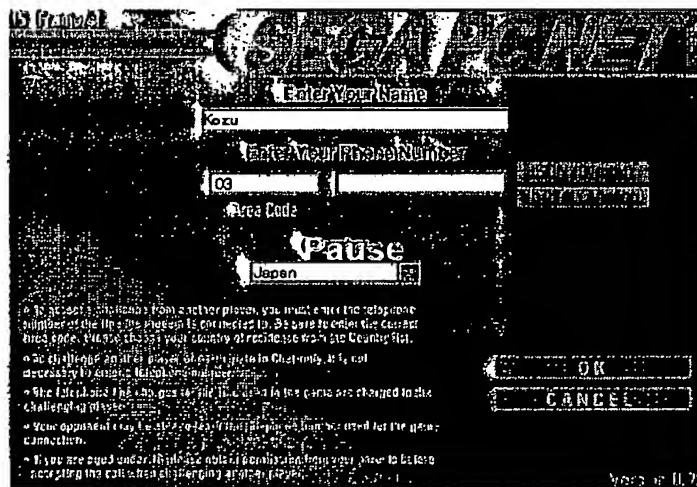
【図2】



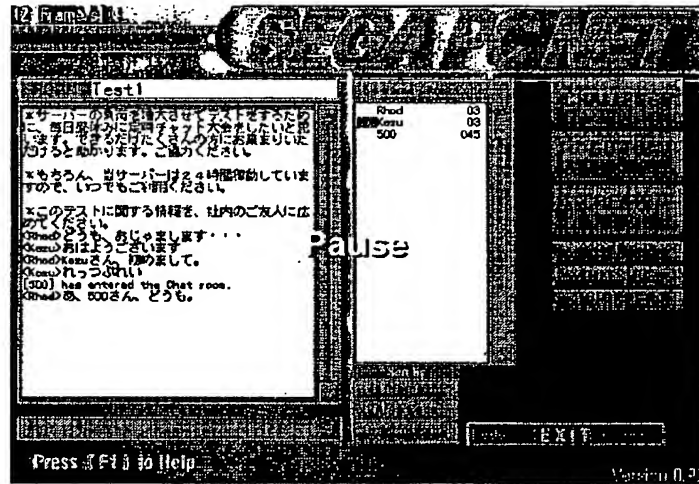
【図5】



【図6】



【図7】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,11-319319,A.

(43) [Date of Publication] November 24, Heisei 11 (1999).

(54) [Title of the Invention] Online network game system.

(51) [International Patent Classification (6th Edition)]

A63F 9/22

G06F 13/00 355

H04L 12/54

12/58

[FI]

A63F 9/22 G

G06F 13/00 355

H04L 11/20 101 B

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 12.

[Mode of Application] OL.

[Number of Pages] 10.

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 10-139982.

(22) [Filing Date] May 21, Heisei 10 (1998).

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000132471.

[Name] SEGA ENTERPRISES, LTD.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Arayu Tetsuo.

[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of SEGA ENTERPRISES, LTD.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Kozu **.

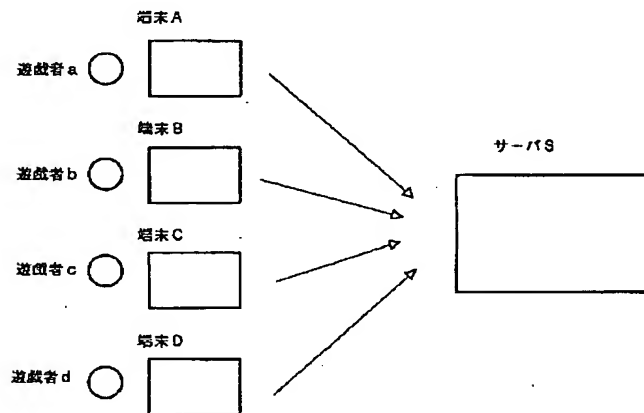
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of SEGA ENTERPRISES, LTD.

(74) [Attorney]

[Patent Attorney]

[Name] Wood Tsunenori (besides one person)

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. ***** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] In the online network game system by which waging war of a computer game is held among two or more of these terminals on the network where two or more terminals were connected to the server two or more of these terminals of each The situation data of the computer game currently performed by each are supplied to this server. this server The online network game system characterized by supplying two or more of these terminals of each with which the integrated data about two or more of these whole terminals are generated, and the computer game is performed based on these situation data, respectively.

[Claim 2] In the online network game system by which waging war of a computer game is held among two or more of these terminals on the network where two or more terminals were connected to the server two or more of these terminals of each The situation data of the computer game currently performed by each are supplied to this server. this server It is the online network game system which supplies the situation data of other terminals other than each of this terminal to each of two or more of these terminals, and is characterized by the thing to which two or more of these terminals of each are related with two or more aforementioned whole terminals based on the situation data of each of this terminal, and the situation data of these terminals of other, and to do for integrated data generation.

[Claim 3] It is the online network game system characterized by outputting the aforementioned integrated data as character representation or voice at two or more aforementioned terminals in a claim 1 or 2.

[Claim 4] It is the online network game system characterized by the aforementioned situation data being the degree of completion of a computer game, a score, or results in a claim 1 or 2.

[Claim 5] It is the online network game system characterized by being the ranking of two or more aforementioned terminals with which the aforementioned integrated data are performing the computer game in a claim 1 or 2.

[Claim 6] the waging-war partner information which includes the area information on a terminal that this server can be pitched against each other, in the online network game system by which the direct file of the terminal of one of two or more of these terminals and a waging-war partner's terminal is carried out, and waging war of a computer game is held on the network where two or more terminals and servers are connected mutually — this — the online network game system characterized by supplying the terminal of 1

[Claim 7] It is the online network game system characterized by the aforementioned area information being the area code of a terminal in a claim 6.

[Claim 8] It is the online network game system characterized by for the terminal of the above 1 having a display means in a claim 6 or 7, and displaying the aforementioned waging-war partner information on the screen of this display means.

[Claim 9] When a waging-war partner is chosen in a claim 6 or 8 based on the aforementioned waging-war partner information, the terminal of the above 1 is an online network game system characterized by cutting connection with the aforementioned server automatically and connecting with a waging-war partner's terminal automatically further.

[Claim 10] The waging-war partner selection method in the online network game system characterized by to have the step which supplies waging-war partner information including the area information on a terminal that it can be pitched against each other, from this server to two or more of these terminals of each in the waging-war partner selection method in the online network game system by which two or more terminals and servers carry out the direct file of the terminal of one of

two or more of these terminals, and a waging-war partner's terminal, and can be pitched against each other in a computer game on the network connected mutually. [Claim 11] It is the waging-war partner selection method in the online network game system characterized by the aforementioned area information being the area code of a terminal in a claim 10.

[Claim 12] The waging-war partner selection method in the online network game system characterized by having the step which displays the aforementioned waging-war partner information on the monitor display of each terminal of further the aforementioned plurality in a claim 10 or 11.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the online network game system by which two or more terminals are pitched against each other in a computer game on the network where two or more computer-game equipments (terminal) were connected to the host computer (server).

[0002]

[Description of the Prior Art] The online network game against which two or more play persons play a match in a computer game on a network using communication lines, such as the telephone line and the Internet, has spread by development of a communication network in recent years. The computer-game equipment of the play person pitched against each other is connected to a predetermined host computer through a communication line. And computer-game equipments communicate operation data through a host computer, and they perform a computer game.

[0003] When the game pitched against each other is a pitched-against each other type game of ones to one, such as the game of go, shogi or soccer, and baseball, the operation data generated by operation of one computer-game equipment are

transmitted to the computer-game equipment of another side. And each computer-game equipment performs a predetermined computer-game program based on the operation data which self generates, and each operation data transmitted from the computer-game equipment of another side, and a computer game advances.

[0004] On the other hand, each play person, such as a role playing game and a golf game, does not need to perform a game separately, and, in the case of the computer game for which it competes in the superiority or inferiority of the score and results, it is not necessary to notify other play persons of the operation data generated by operation of the computer-game equipment by each play person during game advance each time.

[0005] And when performing such a game through a network conventionally, the situations (a score, results, advance situation, etc.) of the computer game which advances by each terminal handling are notified only to a host computer as situation data. And each play person has to access a host computer and has to receive data, such as a score of other play persons' game, and results, an advance situation.

[0006]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, if it accesses during game advance at a host computer in order that a play person may receive other play persons' score etc., game advance of self is interrupted and it is not desirable in the meantime.

[0007] Moreover, only by the play person having accessed the host computer and receiving data, such as a waging-war partner's score, during game advance, when a waging-war partner's play persons are a large number, grasp of the self ranking in the whole play person currently pitched against each other, superiority or inferiority, or the advance situation of a game may be difficult.

[0008] Furthermore, in spite of playing a match against other play persons, since each play person is performing the game separately, the consciousness of playing a match against other play persons cannot occur easily among a game, and he lacks in presence.

[0009] Then, the purpose of this invention is offering the online network game system which can come to hand without accessing situation data, such as a waging-war partner's score, at a host computer.

[0010]

[Means for Solving the Problem] The online network game system of this invention for attaining the above-mentioned purpose In the online network game system by which waging war of a computer game is held among two or more terminals on the network where two or more terminals were connected to the server two or more terminals of each The situation data of the computer game currently performed by each are supplied to a server, based on situation data, integrated data generation is carried out and a server is characterized by the thing which are related with two or more whole terminals and for which integrated data are supplied to each of two or more terminals of each.

[0011] Moreover, another online network game system of this invention for attaining the above-mentioned purpose In the online network game system by which waging war of a computer game is held among two or more terminals on the network where two or more terminals were connected to the server two or more terminals of each The situation data of the computer game currently performed by each are supplied to a server. a server The situation data of other terminals other than each terminal are supplied to two or more terminals of each, and two or more terminals of each are characterized by the thing which are related with two or more whole terminals and to do for integrated data generation based on the situation data of each terminal, and the situation data of other terminals.

[0012] Thereby, a play person can receive on real time, without accessing the integrated data (for example, a waging-war partner's score or ranking etc.) which are data in connection with the whole game currently carried out through networks, such as a waging-war partner's score, at a host computer, and the increase of presence in an online network game of being pitched against each other, and game nature improve.

[0013] And this integrated data is outputted to two or more terminals as character representation or voice. Moreover, situation data are the degree of completion of a computer game, a score, or results, and integrated data are ranking of two or more terminals which is performing the computer game.

[0014]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of operation of this invention is explained. However, the technical range of this invention is not limited to the gestalt of this operation.

[0015] Drawing 1 is an example of the online network game structure of a system in the gestalt of operation of this invention. In drawing 1, the terminals A, B, C, and D which are four sets of computer-game equipments are connected to the server S which is a host computer by communication lines, such as the telephone line. Furthermore, it is also possible to carry out the direct file of each terminals by the telephone line.

[0016] Moreover, Terminals A, B, C, and D have the communications program which controls the game program for performing a computer game which is described below, and communication with Server S, and these programs are performed by the operation part (CPU) prepared in each terminal. Moreover, Server S has the communications program which controls communication with the processing program and each terminal which process the various data sent from each terminal so that it may state below, and these programs are performed by the operation part (CPU) prepared in Server S. Thus, Terminals A, B, C, and D and Server S which constitute an online network game system are controlled by software processing.

[0017] In such an online network game system, with the gestalt of operation of this invention, four persons' play persons a, b, c, and d operate each terminal A, B, C, and D, and explain the case where a golf game is carried out.

[0018] general — the player of plurality [golf] — a hit — a hit — it is the sport which turns around the hole of a predetermined number, striking in order. Moreover, in the golf game in a computer game, two or more players are displayed on the monitor display of a terminal, and in order, a play person operates his player and performs a golf game. In such a case, while a certain play person is operating the player, other play persons need to wait until the turn of being unable to operate one's player but operating one's player comes.

[0019] Therefore, when carrying out such a golf game through a network, while he is not operating it, since it connects with the server, a telephone rate and the connection fees to a server are charged, and each terminal is not desirable from a cost side.

[0020] Therefore, when a golf game is performed by the online network game system of the gestalt of operation of this invention, only the player operated by the play person is displayed on the monitor display of each terminal. And each play person connected through the network operates his player simultaneously, respectively, and performs a golf game. And situation data, such as a score (score) of the golf game which each play person is performing, results, and an advance situation, are transmitted to Server S from each terminal for every operation of a player, and every hole end.

[0021] Server S totals the situation data of the golf game in each terminal transmitted from each terminal. Furthermore, Server S generates the data (integrated data are called hereafter) about the whole terminal currently pitched against each other through a network, such as ranking of the play person who analyzes the totaled situation data, for example, is carrying out the golf game, and a score of all the play persons at the time of a certain hole end.

[0022] Furthermore, Server S transmits the generated integrated data to each terminal to each terminal. And each terminal will be outputted with character representation or voice by making the data into a message, if each above-mentioned integrated data from Server S is received.

[0023] Therefore, each play person who is operating each terminal can know score, results, or advance situation of other play persons currently pitched against each other through a network at any time to predetermined timing (for example, when a hole with all play persons is ended). Thereby, during game advance, without accessing Server S, each play person can know automatically the self ranking between the score [of other play persons], results, game advance situation, and play persons currently pitched further against each other etc., and can carry out a wagering-war game with presence.

[0024] The gestalt of operation of this invention is explained still more concretely.

[0025] Drawing 2 is drawing showing an example when a message is outputted as a character on monitor display. For example, when the results of the play persons a, b, c, and d who operate Terminals A, B, C, and D, respectively ended the 1st hole, it is a, respectively. Birdie (-1)

b Par (0)

c Bogie (+1)

d Double bogey (+2)

Suppose that it comes out. That is, the 1st place of ranking is – play person a, 2 place–play person b, 3 place–play person c, and 4 place–play person d.

[0026] When each play person ends the 1st hole, the above-mentioned results are transmitted to Server S from each terminal. And if the results of all play persons' 1st hole are transmitted to Server S, Server S will total and analyze the results and will transmit integrated data to each terminal as following messages. First, drawing 2 (a) is an example in the case of transmitting a message different, respectively to each terminal.

[0027] In drawing 2 (a), the "1st hole is ended to the terminal A of the play person a of the 1st place, and it is the top in –1. Let's do our best at this tune. The message " is displayed. Moreover, the "1st hole is ended to the terminal B of the play person b of the 2nd place, and it is the 2nd place in even one. It is a tolerable start. The message " is displayed. Moreover, the "1st hole is ended to the terminal C of the play person c of the 3rd place, and it is the 3rd place in +1. Let's relax. The message " is displayed. Furthermore, the "1st hole is ended to the terminal D of the play person d of the 4th place, and it is the least significant in +2. It became a painful start. The message " is displayed.

[0028] Moreover, drawing 2 (b) is an example in case the same message as each terminal is transmitted. In drawing 2 (b), the message "finish the 1st hole and Mr. d follows [Mr. a] Mr. b, Mr. c, and the pan the top and after it by –1" is displayed on each terminal, respectively.

[0029] Thus, when Server S notifies the advance situation of each play person's ranking, or a game to each terminal as a message, even if each play person is the case where a golf game is carried out at the self terminal at which only its player is displayed, it becomes possible to grasp other play persons' results, and the advance situation of a game at any time. moreover, the golf game is advancing -- on the way -- even if it comes out, and it is and a screen display of the player of the play person of others [person / play] is not carried out, since the situation of self ranking and other play persons etc. can be grasped, whenever the play of a certain hole is completed -- waging-war feeling -- it can have -- a feeling of presence -- a certain game can be enjoyed

[0030] Drawing 3 is a game processing flow chart in the online network game system of the form of operation of this invention. In Step S1, the situation data in each terminal are transmitted to Server S, and Server S receives situation data.

[0031] Setting to Step S2, Server S totals and analyzes situation data. In the case of a concrete for example, above-mentioned golf game, based on each play person's results acquired from situation data, it asks for the integrated data about the whole game, such as each play person's ranking, and each play person's advance situation, according to an operation.

[0032] In Step S3, Server S is processed in a message (an alphabetic data or voice data) as showed the integrated data called for at Step S2 to above-mentioned drawing 2 . And in Step S4, Server S transmits it to each terminal.

[0033] In Step S5, each terminal outputs the message which received with character representation or voice, as shown in drawing 2 .

[0034] In addition, Server S may transmit the situation data of other terminals to each terminal as it is. and the integrated data with which each terminal totals and analyzes the situation data of other terminals and a self terminal, has the function which generates integrated data, and was generated by it -- character representation -- or a voice output may be carried out

[0035] Moreover, the game carried out by the online network game system of the form of operation of this invention is not limited to the computer game which is not a pitched-against each other type like a golf game. For example, the case where the soccer game convention of a round robin method is held using the online network game system of the form of operation of this invention is assumed. A soccer game is simultaneously performed by the play person of two or more groups on a network in more detail. At this time, progress, such as a score situation of a game of each soccer game, is notified to Server S from each terminal for every predetermined time. And Server S notifies the progress of other games other than a self-***** game to each terminal. Therefore, the play person who is performing the soccer game on the network can know progress of a game of others [at any time], a self game being pitched against each other.

[0036] It is effective to get to know the progress of other games especially when the ranking determination method for example, in a soccer game convention has taken in the method with which the one in many cases where victory or defeat are [of the number of gall] the more nearly same becomes higher ranking. That is, since it can grasp playing a game for the number of gall required in order to obtain the higher ranking in a convention in addition to the victory or defeat of the game against which the play person is playing a match by knowing the progress of other games etc., more realistic and an online network game with presence can be performed.

[0037] Thus, with the form of operation of this invention, as for a terminal, situation data, such as an advance situation of a game, and a score, results, are notified to Server S from each terminal, and Server S distributes the integrated data generated based on the situation data or situation data at any time to the terminal of the play person who has participated in the online network game. Therefore, a play person can receive without accessing the data in connection with the whole game currently carried out through networks, such as a waging-war partner's score, at a host computer, and game nature in an online network game improves.

[0038] Moreover, in the online network game system in the form of the above-mentioned operation, while the play person is performing the computer game, each terminal is connected with Server S. However, each terminal does not always need

to be connected with Server S. That is, when a play person registers the participation to an online network game to Server S, Server S may be made to be connected with a terminal at any time automatically beforehand. For example, in the above-mentioned golf game, whenever each hole of the golf game performed at a terminal is completed, it connects with Server S automatically and a terminal transmits situation data, such as a score, to Server S. On the other hand, whenever Server S totals the situation data from each terminal and generates integrated data, he connects Server S side to each terminal automatically, and transmits integrated data.

[0039] Thereby, like ****, since a server is connected with a terminal only when required while being able to know other play persons' game advance situation, a play person can stop a telephone rate.

[0040] Moreover, in the above-mentioned online network game system, each terminal is connected with Server S through a communication line, respectively. Therefore, each terminals are connected through Server S. On the other hand, when a 1 to 1 waging-war type computer game is separately performed by 1 set of play persons like the soccer game mentioned above, it is not necessary to connect through Server S, and terminals may be connected by the direct telephone line.

[0041] Drawing 4 is drawing showing the waging-war procedure in the case of carrying out the direct file of the terminals and an online network game being pitched against each other.

[0042] In drawing 4 (a), the play person a operates Terminal A and performs a waging-war demand to Server S. If a waging-war demand is made from the play person a, Server S will register the play person's a name and the telephone number as waging-war partner information. In addition, the play persons b, c, and d who operate Terminals B, C, and D, respectively shall already have performed the waging-war demand, and the play persons' b, c, and d name and the telephone number shall be registered as waging-war partner information. Furthermore, in drawing 4 (b), Server S chooses arbitrary waging-war partners (for example, the play person b) out of the already registered waging-war partner information (play persons b, c, and d), and notifies the play person a who performed the waging-war demand of the waging-war partner's name and the telephone number.

[0043] In drawing 4 (c), the play person a who acquired waging-war partner information cuts connection with the server S of Terminal A. And the play person a does the direct file of the terminal A to a waging-war partner's (play person b) terminal B through the telephone line, and performs a waging-war game on a network with the play person b. After a game is completed, the play person a cuts connection with the play person b.

[0044] And in drawing 4 (d), when the play person a or the play person b next accesses to Server S, the last game result is notified to Server S. A game result is recorded on Server S.

[0045] The advantage which carries out the direct file of the terminals by the

telephone line is as follows. When the computer game to which the play person of another side also needs to react by the quick terminal handling is performed in the first place through a network to the terminal handling by one play person like for example, a soccer game, it is required to transmit as quickly as possible the operation data generated by one terminal handling in the end of an other end.

[0046] At this time, the direction which carries out a direct file can shorten the transmission distance of the operation data between terminals rather than connecting terminals through Server S. Moreover, the time loss by processing of Server S is not generated, either. Therefore, by carrying out the direct file of the terminals, the transit delay of operation data can be made smaller and the online network game which does not almost have time lag is realized.

[0047] The second advantage is that the play person of another side can perform an online network game, without charging a telephone rate only at a play person and charging while telephoning by connecting terminals by the direct telephone line. When terminals are connected through Server S, in order to access from a play person side to a server, it will usually be charged at both play persons. By carrying out a direct file, without terminals minding Server S, being charged at both play persons is avoidable.

[0048] Even if it is the case where the direct file of the terminals is carried out, at this time, one play person is wanted to make cheap the telephone rate with which it connects with the play person of a short distance as much as possible and which is charged at one play person since a telephone rate is charged as mentioned above.

[0049] Then, in the online network game system of the form of operation of this invention, when a play person gives a waging-war demand to Server S, Server S notifies a name and the waging-war partner information which includes area information, such as area code, at least. And this waging-war partner information is displayed on the monitor display of a terminal. Therefore, a play person can look at the area information of the waging-war partner information displayed on monitor display, and can choose now the waging-war partner of a short distance.

[0050] Drawing 5 is a waging-war partner selection processing flow chart in the online network game system of the form of operation of this invention.

[0051] In Step S10, a play person operates a terminal and gives a waging-war demand to Server S. Drawing 6 is the example of the picture displayed on the monitor display of a terminal, when a play person performs a waging-war demand. In drawing 6, a play person operates the keyboard of a terminal etc., and it is a play person's own name (Enter Your Name). And the telephone number (Enter Your Phone Number) It inputs and waging-war demand information is sent to Server S from a terminal by clicking the O.K. button. At this time, the input of the telephone number is area code (Area Code) so that it may be illustrated in the form of operation of this invention. The number after it divides and it is inputted. Thereby, Server S can recognize the portion of the area code of the telephone numbers.

[0052] In Step S11, Server S registers name and the telephone number of the play

person who performed the waging-war demand as waging-war partner information based on waging-war demand information. And in Step S12, Server S notifies a waging-war partner's name, and the waging-war partner information containing the area code at least. In Step S13, waging-war partner information is displayed on the monitor display of a terminal. Drawing 7 is the example of the monitor display of the terminal with which waging-war partner information was displayed. They are a name (Name) and area code (Area Code) as waging-war partner information so that it may be illustrated. It is displayed.

[0053] In addition, the whole telephone number is not displayed but only area code is displayed for protecting a waging-war partner's privacy and securing security.

[0054] Thus, in addition to a name, a play person becomes able [a telephone rate] to choose the waging-war partner of a cheap short distance by displaying area code.

[0055] In Step S14, a play person looks at the monitor display as which waging-war partner information was displayed, and chooses a waging-war partner (the CHALLENGE button on the screen of drawing 7 is clicked). Thereby, the telephone number information of the purport by which the waging-war partner was chosen from the terminal as the server, and the selected waging-war partner is notified to Server S. And in Step S15, a play person connects with the terminal of the waging-war partner who chose the self terminal by cutting the self terminal linked to Server S, and a play person's operating a self terminal and telephoning a waging-war partner in Step S16.

[0056] Moreover, processing of Step S15 and Step S16 may not be based on a play person, but a terminal may perform it automatically. That is, if a terminal receives a waging-war partner's telephone number information from Server S, it will connect with a waging-war partner's terminal, a terminal cutting connection with Server S and telephoning a waging-war partner automatically.

[0057] Thus, in the online network game system of the form of operation of this invention, when a direct online network game is pitched against each other at terminals, without minding a server, since a play person can receive a waging-war partner's area code information, he can choose the waging-war partner of a short distance as much as possible. Therefore, a play person can be pitched against each other in an online network game, without caring about a telephone rate not much.

[0058] In addition, area information may not be limited to area code, but may be the name of a place, an area name, a local name, etc.

[0059]

[Effect of the Invention] According to this invention, from a terminal, situation data, such as an advance situation of a game, and a score, results, are notified to a server, and a server distributes the integrated data generated based on the situation data or situation data at any time to the terminal of the play person who has participated in the online network game as explained above. Therefore, a play person can receive on real time, without accessing the data in connection with the whole game currently carried out through networks, such as a waging-war partner's score, at a host

computer, and game nature in an online network game improves.

[0060] Moreover, in the online network game system of this invention, when the direct file of the terminals is carried out and waging war of a computer game is held, without minding a server, since the play person pitched against each other can receive a waging-war partner's area code information, he can choose the waging-war partner of a short distance as much as possible. Therefore, a play person is the cheapest telephone rate and can enjoy an online network game.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is an example of the online network game structure of a system in the gestalt of operation of this invention.

[Drawing 2] It is drawing showing the example of the message displayed as a character on monitor display.

[Drawing 3] It is a game processing flow chart in the online network game system of the gestalt of operation of this invention.

[Drawing 4] It is drawing showing the waging-war procedure in the case of carrying out the direct file of the terminals and an online network game being pitched against each other.

[Drawing 5] It is a waging-war partner selection processing flow chart in the online network game system of the form of operation of this invention.

[Drawing 6] When performing a waging-war demand, it is the example of the screen displayed on the monitor of a terminal.

[Drawing 7] It is the example of the monitor display of the terminal with which waging-war partner information was displayed.

[Description of Notations]

S Server

A, B, C, D Terminal
a, b, c, d Play person

[Translation done.]

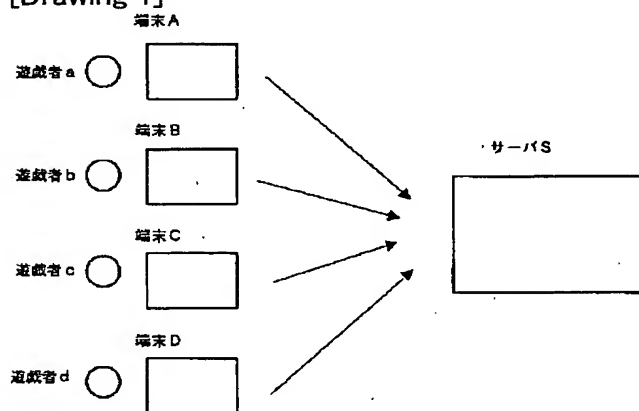
*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

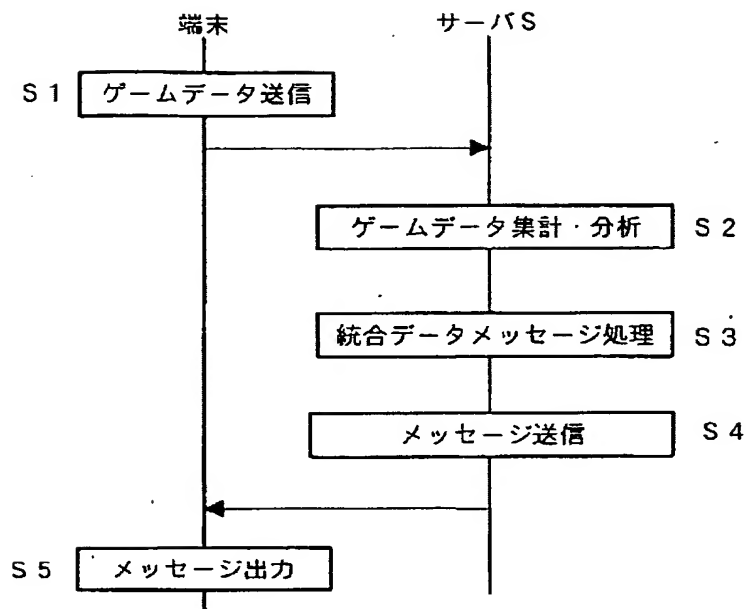
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

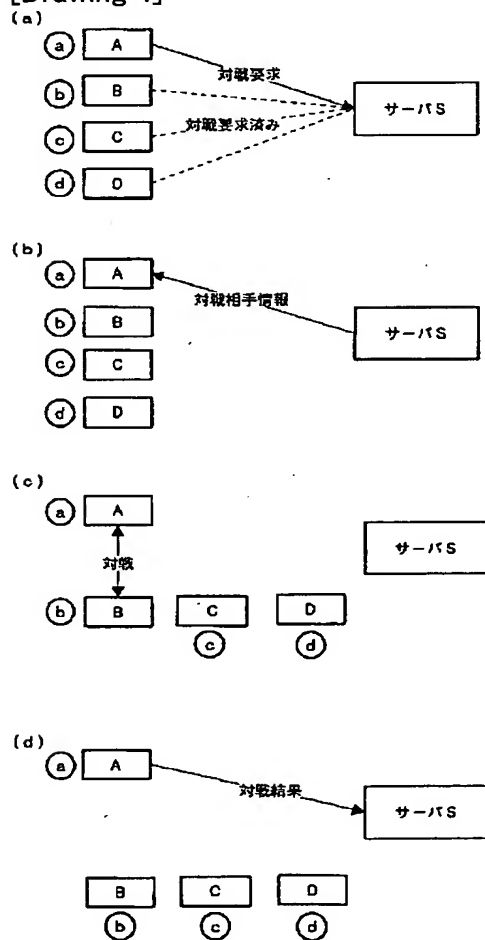
[Drawing 1]



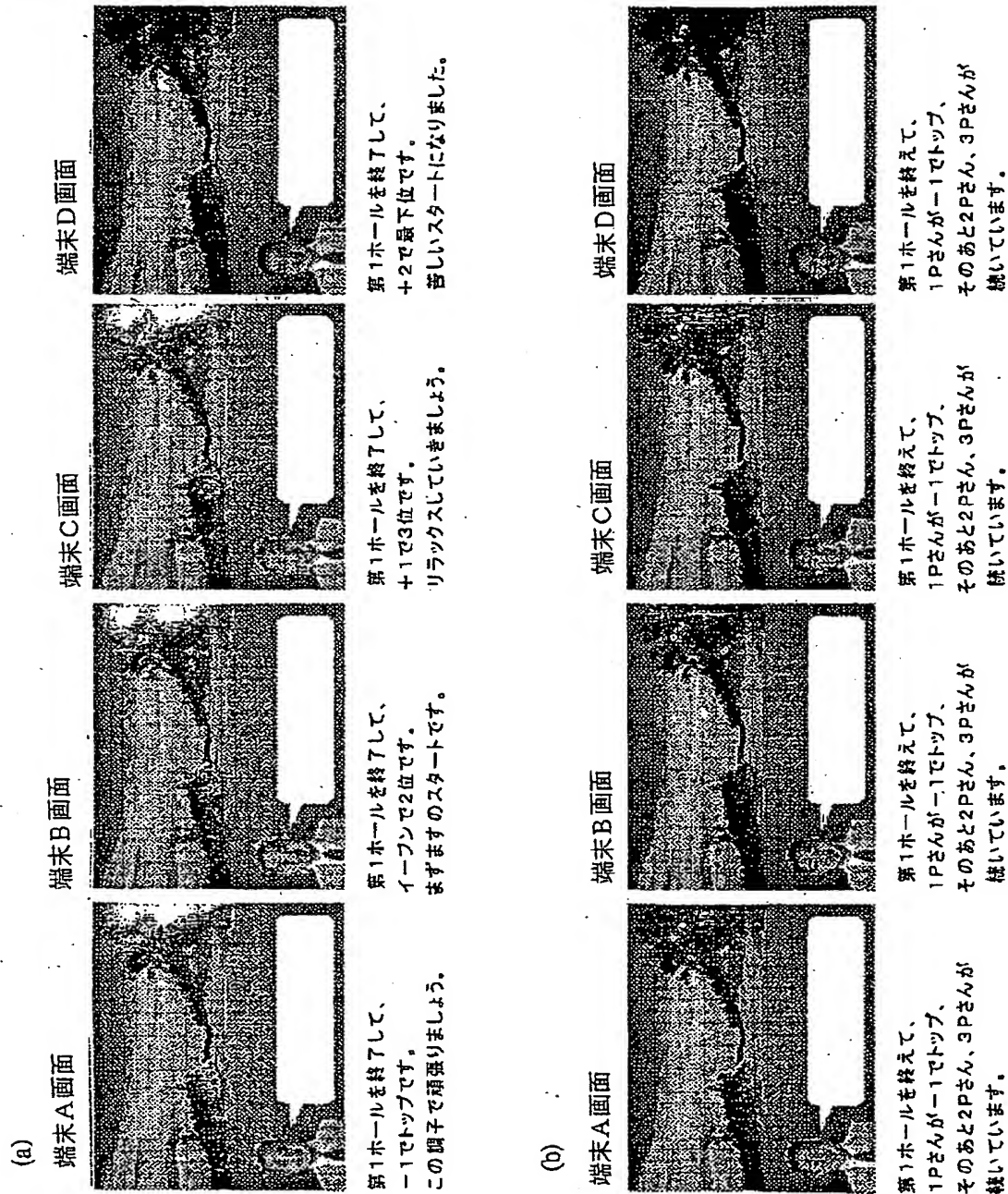
[Drawing 3]



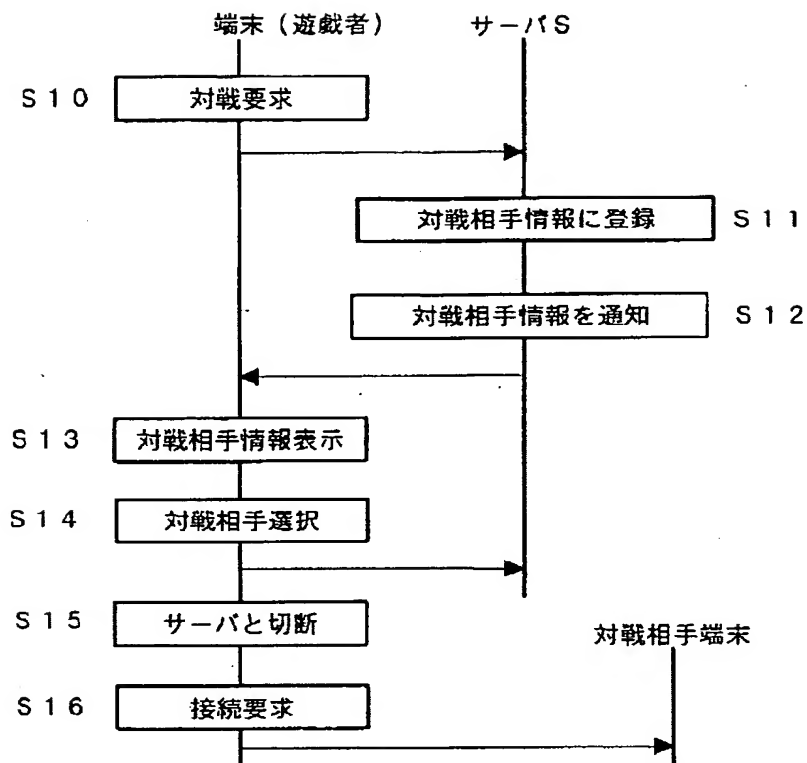
[Drawing 4]



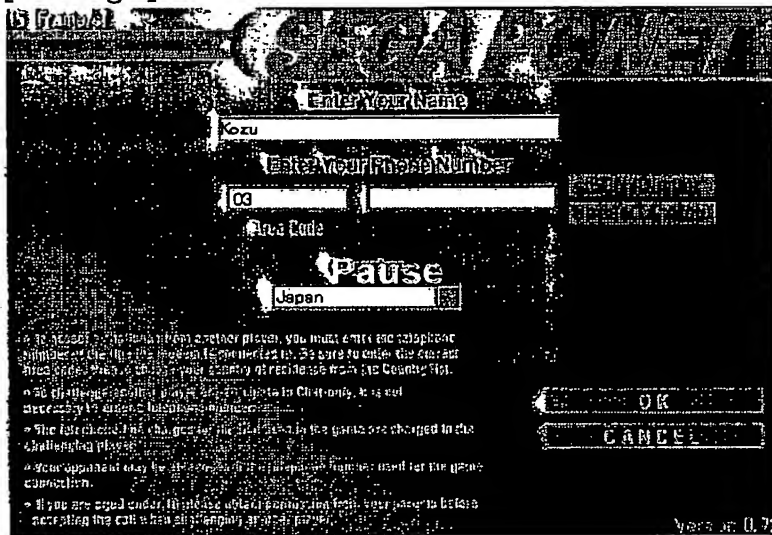
[Drawing 2]



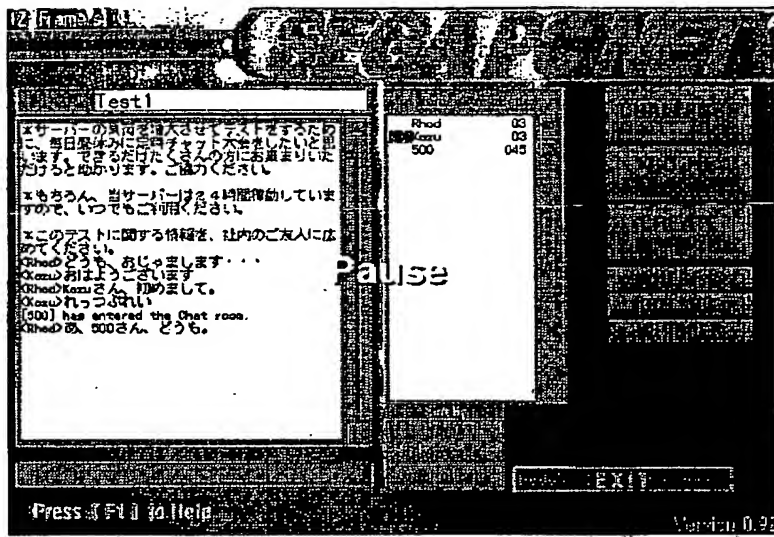
[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Drawing 7]



[Translation done.]